传统影视艺术与全新数字媒体的冲突与交融

张莹莹
（沈阳音乐学院，辽宁 沈阳 110000）

摘 要：自工业革命以来，科学技术逐渐呈高速发展的状态，信息化和数字化的发展成为时代发展的主流，促进了数字媒体技术的进步，逐渐在发展的过程中崭露头角。在近年的发展中，数字媒体技术在影视行业中逐渐被推广应用，该技术的应用对传统影视技术产生了较大的影响，这对传统影视技术而言，形成一种挑战和机会并存的局面。在这种背景下，如何有效融合传统影视技术和全新数字媒体技术，进而有效调节二者的关系，便成为影视行业的热门话题。如何采用数字媒体技术进行影视艺术创作，进而有效将交互性和代入性表达出来，成为影视创作的棘手问题。因此，本文主要对数字媒体时代影视行业的相关创作工作进行有效分析，有效探索传统影视艺术以及全新数字媒体技术之间存在的冲突和交融，进而寻求改善二者的关系，以便促进影视艺术高效发展。

关键词：数字化；传统影视艺术；数字媒体；交融；冲突　　**中图分类号：**G632.2　　**文献标识码：**A
文章编号：1671-0134（2021）09-071-03　　DOI：10.19483/j.cnki.11-4653/n.2021.09.021
本文著录格式：张莹莹．传统影视艺术与全新数字媒体的冲突与交融[J]．中国传媒科技，2021（09）：71-73.

当前影视行业不断蓬勃发展，这是时代和科技进步的典型特征，每次技术的变革和创新，都为现代影视带来了大量的新鲜技术和活力。近年来，全新数字媒体发展的过程中，数字媒体艺术的发展给影视行业带来了较大的变化，不断为行业在影视创作、影视理论以及影视传播等方面带来了无尽的可能，但促进发展的同时也存在一定的挑战。[1] 这就要求不断加强对传统影视艺术的研究，探索其和全新数字媒体之间存在的关系，尽最大的努力有效解决二者之间存在的矛盾，进而促进二者的融合发展，为影视行业的变革和创新打下坚实的基础。

1. 传统影视艺术与数字媒体存在的冲突

1.1 传统影视艺术与数字媒体的本质差异

信息化时代，数字媒体技术也日趋成熟，在审美和技术方面呈现出来的效果对传统影视艺术而言具有较大的冲击性，传统影视艺术需要不断变革。二者实际存在较大的本质性差异。如传统影视艺术的艺术基础以真实的社会和生活为主，通过采用艺术的形式进行有效还原，并借助镜头的储存和记忆功能将相关故事记录下来，并不断向大众传播。对这种影视艺术而言，其实质上是对“现实世界”的高效复制，其艺术表达重点是对故事开展叙述。但对全新数字媒体而言，其主要借助了信息时代的数字和相关先进技术的应用，比如借助计算机技术以虚拟的方式将世界有效呈现，促进观众逐渐走向虚拟世界。观众在这种虚拟的世界中，其主要的思维和视觉画面和传统影视艺术相比，在享受方面存在较大的差异。这种方式有效结合了现实和虚拟的世界，打破了传统影视艺术在虚拟方面存在的观念性壁垒。信息化时代，影视受众在视听方面的需求逐渐向多元化方向发展，由于数字媒体的发展和冲击，传统影视中所呈现出来的影视画面、影视场景和人物形象已经不能满足信息化社会发展的要求，无法体现出影视新鲜效果，想要打破这一发展壁垒，就需要加强影视艺术改革。在未来行业的发展中，传统影视艺术需要强化对数字媒体的主要优势的汲取，不断形成优势互补的局面，促进二者的有效交融，但这需要一定的探索过程和变革实践。

1.2 数字媒体技术利用过度，严重忽视影视作品艺术内涵

由于全新数字媒体技术的发展，在很大程度上促进了影视行业的数字化变革，为其注入了较多新鲜的技术血液和活力。但在发展的过程中，存在影视作品对数字媒体技术的过于依赖，更有甚者还采取盲目的推崇手段，这实际存在一个较大的弊端，即忽视了影视作品的主要艺术内涵。影视中的真人演员形象如果被虚拟数字媒体技术中应用的人物所替代，虽然在演员的造型、自然景观、高难度的动作演绎等方面具备了比较明显的优势，但终究这是数字媒体技术的人物形象设计，在演员的表情以及动作方面所呈现出来的效果都显得比较规范化，这种影视呈现出来的视觉效果也比较僵硬，不能有效体现真人演员的主要人物性格。[2] 数字媒体技术的发展，在很大程度上能够给人们带来丰富的视觉体验，这种视觉体验同时还是一种视觉享受，但这种技术在发展的过程中，未能有效将人文精神的主要内涵体现出来，虽然该技术的发展和应用已经达到炉火纯青的地步，但人文精神的内涵终究是影视艺术发展的灵魂。

1.3 传统影视艺术面临失落的危险

从当前的发展情况来看，在影视作品的制作过程中，很多团队逐渐加强了对数字媒体技术的有效应用，同时，在技术的应用过程中，以该技术的应用为傲。由于这种技术的应用增多，容易使得影视制作者出现一种错误的

观念，认为只要加强对数字媒体技术的应用，就可以有效提高所制作的影视作品的质量，质量的提升便可以实现提高票房的目的，进而带来一定的盈利效益。因此，在这种错误的观念驱动之下，当前的影视作品在制作过程中，逐渐强化了对数字媒体技术的应用，甚至呈泛滥趋势。对这种技术的过度依赖，实际是影视作品制作的一种病态显现，所制作出来的影视作品失去了原有的深度，一直停留在视觉表现之中，出现“华而不实”的现象，其中内含的人文精神没有呈现出来。这种错误的制作观念如果不及时采取改正措施，任其发展，会使得传统影视艺术所具有的魅力逐渐褪去颜色。

2. 强化传统影视艺术和全新数字媒体的有效交融

2.1 在传统影视艺术中有效融入全新数字媒体的本质和美学意义

对影视作品而言，其主要的作用是可以为观众带来很多感官方面的艺术体验，但在发展的过程中，需要强化采用影视艺术最基本的原则，即需要遵循影视艺术的“真实性”原则。通过对影视作品的观看，能够促进观众在观看的过程中体验和自身认知完全不同的世界，这种方式在某种程度上丰富了观众的内在精神世界。[3] 对生动、真实的再现以及非现实的影视场景的提供方面，这种全新的数字媒体可以给予较大的技术支撑，进而有效呈现出来，促进了影视作品以更真实和贴切的方式表达。与此同时，可以借助数字媒体的应用，将真实存在的某种场景以虚拟化的方式表达出来，这实际颠覆了本来的现实世界，正是这种方式将观众带入了完全虚拟的世界，进而促进了理想和幻想照进现实。因此，对这种技术的应用，可以有效提升作品本身的表演空间。

2.2 加强传统影视艺术人文精神内涵融入全新数字媒体

如何对一部影视作品成功与否进行评价？需要研究该影视作品中想要表达什么样的人文精神内涵以及呈现出来的人文精神内涵是否满足观众在情感方面的现实需求。同时，能否给观众带来一定的鼓励，甚至是否可以引导观众通过正能量的方式积极乐观的面对生活。[4] 存在正能量的事物才具有价值，有价值的事物便具备了一定的影响力。对传统的影视作品而言，其主要的精髓在于所呈现出来的人文精神以及艺术的感染力。全新数字媒体人文精神上存在一定的缺陷，主要体现在虚拟的数字人物对数字程序的相关技术具有一定的依赖性，这种依赖对人物的个性难以进行有效表达，导致人物需要表达出来的真实情感难以有效体现，影视作品中比较核心的部分很难通过有效的方法表达出来。在传统影视艺术和全新数字媒体有效交融的过程中，需要将传统影视技术和艺术表现的手法进行有机结合，才能在真正意义上满足艺术和内涵的有机融合。

3. 加强对全新多媒体技术应用的有效探索

3.1 强化对技术辅助手段的利用，满足观众临场感的需求

在影视艺术发展的过程中，传统影视艺术主要的优势在于具有一定的直观性和真实性，借助数字媒体技术，将暗含在作品之中的真实情感进行采取刻录和再编辑的方式，进而形成了二次加工品，但在刻录和再编辑的过程中，必定会出现相关信息丢失的现象。现代数字电影为了进一步增强观众的临场感，需要对现代数字电影进行不断尝试和探索。如由于 3D 影视发展取得了一定的成功，需要推出 4D 和 5D 影院，这种方式使得影片从视觉、听觉和触觉方面都有可以达到前所未有的逼真感，甚至促进了观众在观影的过程中如同置身于影片情节中。又比如，对影视环境的模拟，在影视环境中有效呈现烟、风、泡泡、震动、雪花、香烟等环境效果，满足观众的临场感需求。但从技术应用的角度分析，也有技术和成本的限制，从当前技术和成本的角度上来看还无法满足全面覆盖的需求。

3.2 交互式电影的诞生，增加观众的参与感

在影视发展过程中，需要强化对观众交互性的探索。交互式电影被称为第三代电影或者是数字互动电影，该概念的首次提出是在 2005 年，其主要的提出者是北京电影学院的教师孙立军，进而产生了电影产业概念。这种电影可以将观众从传统的单线性叙事电影模式中有效解放出来，这种解放的结果是观众不再是剧情的被动接受者，还可以直接参与到剧情的发展之中，使观众和电影产生互动。[5] 早期的交互式电影在剧情的设置方面存在不同的剧情支线，但观众呈现出来的体验感和其参与角色扮演类或者是对剧情的选择类游戏基本相同，对电影而言，仅通过对影片的画面进行实拍，在本质上和参与游戏没有什么实质性的区别。2018 年，美国推出了《黑镜：潘达斯奈基》，使得交互式电影呈现出了一个新的体验层次。影片的交互式和传统的观众在剧情的选择方面呈现出来的走向相同，但由于剧情也不断在发展，相关受众在剧情发展的过程中会发现剧情在表面上按照自己构想的方向发展，但剧情发展到后期，电影中的主角发现有人控制了选择，并出现反抗现象，促使剧情不再受到控制，在这个时间点，观众才会发现自己并非影片的导演，主要在影片中扮演一个“上帝”的角色。因此，对交互式以及传统影视艺术而言，其中比较相似的是有效将观众当作影片的参与人员，通过这种方式可以有效增强观众的参与感。

3.3 运用 VR 技术，不断满足真实化的观影需求

在数字媒体技术发展的过程中，由于 VR 虚拟现实技术的发展，有效促进了观影真实体验感的有效提升。这就需要不断强化对 VR 虚拟现实技术的应用，以此方式来满足真实化观影需求。对 VR 虚拟现实技术而言，在某种程度上要对传统影视艺术所强调的真实性进行有效还原，但这种技术的还原在本质上和电影艺术的本质存在一定的冲突，主要的原因是电影艺术所注重的是画

面构图、视角以及景别方面的选择，导演通过采用有意识的方式，有效引导观众关注其主要想表达的画面内容，其是通过这种艺术表现形式来传达特定的思想内涵。[6] 但对 VR 虚拟现实技术而言，其对观众视线的自由选择权主要属于观众自身，这种方式虽然强化了观众观影的真实性，却失去了电影艺术自身存在的优势独特性。VR 虚拟现实技术如何有效利用该技术来强化现代电影的客观性，还是当前影视行业需要探索的重要课题，需要不断对技术进行探究，使其在影视中高效应用，满足观众真实化的观影需求。

结语

传统影视艺术是一种比较重要的艺术表现手法，而全新数字媒体技术属于一种比较先进的媒介手段，对二者的关系进行分析，似乎未发现什么强烈的内在联系，同时也发现二者在很多方面都存在比较明显的差异性，但二者终究都是影视艺术发展的智慧结晶，只有通过合理的方法将二者有机结合起来，必定能够促进影视艺术的高效发展。一方面可以促进影视作品具备一定的精神高度，另一方面还能有效丰富艺术的表现形式。影视行业在变革和发展的过程中，需要加强对传统影视艺术与全新数字媒体之间存在的冲突和交融方式进行分析。有效促进二者的交融，是当前影视艺术所需要关注和研究的重要课题。媒

参考文献

[1] 杨乐莹 . 关于数字媒体艺术在动画设计中的应用研究 [J]. 戏剧之家，2021（22）：158-159.
[2] 吴莹莹 . 人工智能时代数字媒体技术的创新研究 [J]. 科技经济导刊，2021（16）：51-52.
[3] 梁司滢，李篪 . 传统影视艺术与全新数字媒体的冲突与交融 [J]. 戏剧之家，2021（12）：149-150.
[4] 郝峥嵘 . 传统影视艺术与全新数字媒体的冲突与交融 [J]. 牡丹，2021（4）：50-51.
[5] 扶玲 . 数字媒体艺术设计中对 VR 虚拟现实技术的应用探讨 [J]. 明日风尚，2021（2）：110-111.
[6] 宋书利 . 传统影视艺术与全新数字媒体的关系 [N]. 中国社会科学报，2019-11-25（006）.

作者简介：张莹莹（1986-），女，辽宁沈阳，助教，研究方向：影视后期制作。

（责任编辑：张晓婧）

（上接第91页）

质和品牌性质。不论是何种性质的媒体融合，都是对传统媒体的传承与演进，需要每一个媒体人为之不断努力。[10] 媒

参考文献

[1] 李彪 . 县级融媒体中心建设：发展模式、关键环节与路径选择 [J]. 编辑之友，2019（3）：44-49.
[2] 孙玮 . 融媒体生产：感官重组与知觉再造 [J]. 新闻记者，2019（3）：27-31.
[3] 黄旦 . 试说“融媒体”：历史的视角 [J]. 新闻记者，2019（3）：20-26.
[4] 谢新洲，朱垚颖，宋琢谢 . 县级媒体融合的现状、路径与问题研究——基于全国问卷调查和四县融媒体中心实地调研 [J]. 新闻记者，2019（3）：56-71.
[5] 方提，尹韵公 . 论县级融媒体中心建设的重大意义与实现路径 [J]. 现代传播（中国传媒大学学报），2019（4）：11-14.
[6] 曹继东 . 融媒体时代出版媒介融合发展的多元路径选择 [J]. 图书情报工作，2014（S1）：260-262.
[7] 李玮 . 跨媒体・全媒体・融媒体——媒体融合相关概念变迁与实践演进 [J]. 新闻与写作，2017（6）：38-40.
[8] 陈昊，李金秋 . 融媒体时代舆论引导的策略研究 [J]. 中国编辑，2019（2）：71-75.
[9] 黄晓新，刘建华，卢剑锋 . 中国传媒融合创新现状、问题与趋势 [J]. 中国传媒科技，2017（4）：19-29.
[10] 王峰 . 对传统媒体和新兴媒体融合发展之路的一些思考 [J]. 中国传媒科技，2014（9）：50-53.

作者简介：尚东霞（1967-），女，山西孝义，高级工程师，研究方向： 广播电视技术。

（责任编辑：张晓婧）